5/2020 ИССЛЕДУЙ ◆ ТВОРИ ◆ ВЫЖИВАЙ

MINECRAFT

ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

MOJANG
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРОДУКТ

В ГЛУБИНАХ МОРЯ

Затонувшие корабли и сокровища

ВИКТОРИНА ДЛЯ ГЕРОЯ

Кто ты: строитель, боец или путник?

КОМИКС

Караул! Панда!

НАЙДИ СЕБЕ ДРУГА

Приручаем мобов

ВОЗВОДИМ ДОМ ПОД ВОДОЙ

СОВЕТЫ ОПЫТНОГО МАСТЕРА

6+

ЛЕВ 4 607092 442600 20005 MOJANG

ДВЕРНОЙ ЗНАК

Вырежи эту страницу и склей половинки таблички между собой. После высыхания вырежи по пунктиру верхнюю часть, и можешь повесить знак на ручку двери.

Линия сгиба

MINECRAFT
ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

БЕРЕГИСЬ!
ЗОМБИ ВЫШЛИ НА ОХОТУ!

MINECRAFT
ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА

ВЕДУТСЯ ШАХТЁРСКИЕ РАБОТЫ

MINECRAFT
ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

№5/2020

БОЛЬШОЙ БУЛТЫХ!

04 СОВЕТЫ ПО СТРОИТЕЛЬСТВУ ПОД ВОДОЙ

14 СТРОИМ ПОДВОДНЫЙ КУПОЛ

28 ПРИРУЧАЕМЫЕ МОБЫ

40 СОВЕТЫ ЭКСПЕРТА: ИФРИТ

32 СОВЕТЫ ДЛЯ ИСКАТЕЛЕЙ: ЗАТОНУВШИЕ КОРАБЛИ

MOJANG
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРОДУКТ

ЗДРАВСТВУЙ, ЧИТАТЕЛЬ!

Даже если ты уже полностью освоил строительство в Верхнем мире, подводные просторы бросят твоим навыкам новый вызов!

Строительство под уровнем моря полно опасностей и непростых моментов. Об основных подводных камнях тебе расскажут старые знакомые: Искра поделится избранными приёмами подводного творчества, Монти занялся приручением животных, а Медведь поведает, как правильно охотиться на ифритов. И, конечно же, Скауты разыскала остов затонувшего корабля и расскажет тебе, где их найти и как выбраться оттуда с добычей.

Удачного погружения!

Алекс Уилтшир, Mojang

MINECRAFT
ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

MOJANG ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРОДУКТ

© 2020 Mojang AB and Mojang Synergies AB.
MINECRAFT is a trademark or registered trademark of Mojang Synergies AB.
All rights reserved.

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Журнал «Майнкрафт»
№ 5 (14) сентябрь 2020.
Название издания на языке оригинала: «Minecraft official magazine».

Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста.

Издатель и учредитель:
АО «Издательский дом «Лев».
Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.
Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4. www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.

Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.

Главный редактор периодических изданий Елена Владимировна Милютенко.
Редактор Елена Токарева.
Вёрстка Тимофея Фролова.
Корректор Екатерина Перфильева.
Перевод с английского Бориса Токарева

Бумага мелованная. Печать офсетная. Заказ №20-1680.
Тираж 29 000 экз.
Подписано в печать 27.08.2020.

Отпечатано в АО ПК «Пушкинская площадь»:
Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4Д.

Дата печати (производства): 08.2020.

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.

Цена свободная.

Распространение в Республике Беларусь:
ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, д. 57Б, офис 123.
Тел. +375 (17) 331-94-27 (41).

Размещение рекламы: тел. +7 (495) 933-72-50.

Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.

Мы в социальных сетях:
@LevPublishing @LevPublishing @LevPublishing
Присоединяйтесь!

EAC

КАК СТРОИТЬ ПОД ВОДОЙ

Что, обычной стройкой тебя уже не удивить? Тогда Искра предлагает новый вызов: строительство под уровнем моря!

На первый взгляд, подводное строительство кажется трудным, но это не так. Я обожаю там строить!

Правда, просто нырнуть в море и начать расставлять блоки нельзя. Сначала нужно хорошенько всё продумать и запастись кое-чем из предметов.

Я расскажу об основных сложностях. Послушай моих советов, и у тебя получится отличная база на зависть всем окружающим!

Существует несколько способов подводного строительства, так что изучи их все и выбери то, что подходит тебе лучше всего. И помни, что главный инструмент настоящего художника – это его воображение!

ВАЖНЫЕ РЕШЕНИЯ

С некоторыми вопросами лучше определиться задолго до установки первого блока.

1. ВЫБЕРИ ТИП ОКЕАНА

Океаны кубического мира отличаются друг от друга, так что перед возведением базы определись, какой ты её видишь.

Если для тебя важна скрытность и ты хочешь строить поглубже, то твой выбор – глубокий океан.

Если же ты не возражаешь, чтобы базу было видно с поверхности, можно строиться в неглубоком прохладном океане.

Также решающим фактором может стать вид из окон подводной базы. Морское дно прохладных океанов состоит из светлых блоков песка и тёмного гравия, а холодные подойдут любителям синей цветовой гаммы.

2. ВЫБЕРИ ПЛОЩАДКУ

Определившись с океаном, переходи к поискам подходящего места для строительства.

Лично я советую строить первую базу в прохладном океане: начав работу, ты обнаружишь, что на дно проникает свет с поверхности и днём можно строить, не опасаясь неожиданных атак.

При строительстве на глубине вокруг будет куда темнее, и чтобы обезопасить тыл, тебе придётся устанавливать освещение. Об этом тоже расскажу.

Ну и наконец, площадка должна быть достаточно большой для твоих построек, а морскую траву и прочую подводную растительность лучше убрать заранее.

ЭТО НУЖНО ИМЕТЬ, ЧТОБЫ ВЫЖИТЬ

Чтобы подводное строительство прошло без происшествий, нужно с самого начала кое о чём позаботиться.

ДВИЖЕНИЕ

Под водой ты двигаешься медленнее и блоки добываются чуть дольше. Если ты позаботился о подводном дыхании, можно зачаровать шлем на родство с водой – уровень III этих чар сделает тебя столь же ловким, как и на поверхности.

ДЫХАНИЕ

Чтобы дышать под водой, тебе тоже потребуется помощь, если, конечно, ты не рыба. Вот чем пользуюсь я.

ПОДВОДНОЕ ДЫХАНИЕ

Если наложить эти чары на шлем, ты сможешь дышать под водой 15 лишних секунд за каждый уровень чар, то есть на III уровне ты сможешь задержаться на глубине на 45 секунд.

ЗЕЛЬЕ ПОДВОДНОГО ДЫХАНИЯ

Из адского нароста, иглобрюха и колбы воды можно сварить зелье подводного дыхания, эффект от которого длится три минуты. Если же добавить туда красную пыль, эффект увеличится до восьми минут.

КОЛОННЫ ПУЗЫРЬКОВ

Пузырьки появляются над блоками магмы, если те возникли под водой и не превратились в обсидиан. В колонне можно отдышаться, но будь осторожен – тебя потянет вниз, так что лучше сразу же начинай плыть вверх и не опускайся слишком глубоко.

ОСВЕЩЕНИЕ

Если строить в темноте, есть риск подвергнуться нападению свирепых мобов, особенно если ты выбрал глубокий океан. Факелы под водой не горят, а значит, нужно пользоваться другими предметами.

МОРСКОЙ ОГУРЕЦ

Эти колонии крошечных светящихся существ не только очень милые и светятся, но ещё и прекрасно вписываются в океанский ландшафт! Отыскать их можно в тёплых и прохладных океанах.

МОРСКОЙ ФОНАРЬ

Подобно морским огурцам, этот блок идеально смотрится в подводных постройках. Морские фонари можно сделать из кристаллов или осколков призмарина, а также отыскать в подводных крепостях и затопленных руинах.

СВЕТОКАМЕНЬ

Светокамень светится под водой и даёт неплохой уровень освещения, но смотрится не так органично, как предыдущие варианты источников света. Тем не менее отпугивать мобов он вполне годится.

ХЕЛЛОУИНСКАЯ ТЫКВА

Эти тыквы тоже работают под водой и не гаснут. Чтобы сделать такую, совмести в сетке крафта вырезанную тыкву и факел.

МОРСКОЙ ПРОВОДНИК: ЛУЧШИЙ ДРУГ ПОДВОДНОГО ТВОРЦА

Если ты собрался строить просторную многофункциональную базу во мрачных океанских глубинах, морской проводник тебе не помешает. Он и поможет в строительстве, и защитит от мобов.

Построенный под водой проводник даёт игрокам в радиусе от 32 до 96 блоков много преимуществ:

- **Подводное дыхание.**
- **Подводное ночное зрение.**
- **Ускоренная добыча блоков.**
- **Проводник максимального уровня будет уничтожать врагов.**
- **Проводник светится так ярко, что его хватает на всю стройплощадку!**

Нравится? Ещё бы!
А вот как его сделать...

1. СДЕЛАЙ ПРОВОДНИК

Сначала его нужно сделать по этой схеме. **Сердце моря** можно найти в сундуке с кладом, а **раковины наутилуса** – выловить на рыбалке.

2. ПОСТРОЙ РАМКУ

Чтобы запустить проводник, вокруг него нужно построить одну или несколько рамок размерами 5×5 блоков из призмарина, тёмного призмарина, блоков призмарина или морских фонарей.

Для достижения максимальной мощности вокруг морского проводника придётся построить три рамки – одну горизонтальную и две вертикальных крест-накрест.

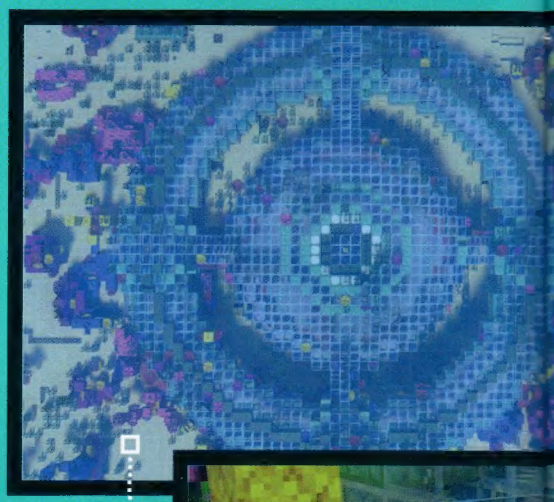
Проводник в одной рамке из 16 блоков будет давать бонусы игрокам в радиусе 32 блоков, но если потратить 42 призмариновых блока на все три рамки, он распространит своё влияние на 96 блоков. Удивительный механизм!

СОВЕТ ЭКСПЕРТА

Занимаясь строительством, не теряй бдительность. Океаны кишат утопленниками, которые только и мечтают подкрасться к тебе и нанести побольше урона. Держи ушки на макушке!

ПОСТРОЙ

А теперь наконец-то пришло время строить! Я дам несколько основных советов для начинающих зодчих.



1 ПОСТРОЙ КАРКАС

Начни возведение базы с постройки внешних стен. Внимательно следи, чтобы в них не было отверстий, ведь потом тебе предстоит убрать воду из помещения и продолжить строительство, а если обнаружится, что крыша протекает, водой придётся заниматься куда дольше!

КА БАЗЫ

СОВЕТ ЭКСПЕРТА

Работая под водой, имей при себе запас молока. В океанах живут иглобрюхи, которые отравят тебя, если к ним случайно прикоснуться. Сразу выпей молока, оно излечит.

2 ДОБАВЬ ДВЕРЬ

Чтобы попадать на базу без угрозы затопления, подойдёт и обычная дверь, плотно пригнанная к водонепроницаемому проёму.
Закончив стены, поставь дверь так же, как сделал бы это на суше, и когда ты уберёшь воду из внутренних помещений базы, ею можно будет пользоваться без опасения затопить своё убежище.

3 УБЕРИ ВОДУ

Воду из закрытого помещения можно убрать двумя способами.

БЛОКИ
Этот способ – самый популярный. Просто ставь блоки песка или гравия по всему помещению, а затем собери их. Повторять до полного высыхания помещений.

ГУБКА
Губки можно отыскать в подводных крепостях. Одна губка впитает 9×9×9 блоков воды, а затем станет мокрой. Так получится куда быстрее, а мокрую губку можно высушить в печи.

4 ЗАСЕЛЯЙСЯ

Вот и всё! Вода убрана, можно заняться оборудованием базы. Расставь мебель и всё, что хочешь. Не забывай, что, если размахивать киркой слишком энергично, можно ненароком пробить внешнюю стену. Постарайся сразу же заткнуть дыру каким-нибудь блоком, иначе внутрь наберётся немало воды. В таком случае помни про блоки и губки.

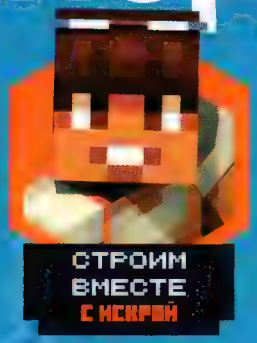
MINECRAFT
ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ
НЕДВЕЖЬИ ПРОБЛЕМЫ
УФ!
ЕЩЁ ЧУТЬ-ЧУТЬ ПОВЫШЕ...
ПОЧТИ ДОСТАЛ!
АВТОР:
БАРРИ ХАТЧИСОН
ХУДОЖНИК:
ФИЛЛИПЕ МАРТИНС
МЕДВЕДЬ... НЕ ДОТЯГИВАЕТСЯ!
ОЙ.
ОКОЛЬЗЬ!
ПОБЕРЕГИСЬ!
ОХ, БЕДА!
БЕДА!
СЛИШКОМ ВЫСОКО ПОЛУЧИЛОСЬ.
НЕТ. ПОДПОРКИ! СТРОИТЕЛЬНЫЕ ЛЕСА. ТАК МЫ СМОЖЕМ ЗАБИРАТЬСЯ ПОВЫШЕ.
«МЫ», В СМЫСЛЕ «ВЫ ТРОЕ».
А Я ЗНАЮ, ГДЕ ДОСТАТЬ МАТЕРИАЛЫ!
Я ЗНАЮ, ЧТО НАМ НУЖНО.
РУКИ ПОДЛИННЕЕ?

ОДНО ОБЪЯСНЕНИЕ СПУСТЯ...
ЭТОГО БАМБУКА НАМ НАДОЛГО ХВАТИТ.
ДАВАЙТЕ РАЗДЕЛИМСЯ, СОБЕРЁМ ПОБОЛЬШЕ И ВСТРЕТИМСЯ НА СТРОЙПЛОЩАДКЕ.
ПОЗДОРОВАЙТЕСЬ С МОИМ МАЛЕНЬКИМ ДРУГОМ – ТОПОРОМ!
ФЬЮИТЬ!
СТУК!
УПАКОВЫВАЕМ...
РАЗ КУСОЧЕК, ДВА КУСОЧЕК...
А?
ХРУСТЬ!
ХРУСТЬ!
ХРУСТЬ!
ПРИВЕТ, МЕДВЕДЬ!
МЕДВЕДЯМ НАДО ДРУЖИТЬ.
ГР-Р-Р!
ОЙ!
ДЕЛО ПЛОХО.

ВОТ ТАК! ОТЛИЧНО ПОЛУЧАЕТСЯ!
ИСКРА, ПООСТОРОЖНЕЕ ТАМ. УЖЕ СКОРО ЗАКОНЧИМ...
А ЭТО ЕЩЁ ЧТО ЗА ШУМ?
Б-Р-Р-Р-Р-Р-Р!
ВСЕМ С ДОРОГИ! МЕДВЕДИ БЕГУТ!
МЕДВЕДЬ, ТОРМОЗИ! ТЫ СЕЙЧАС...
БАБА-А-А-А-АХ!
А-А-АЙ!
ОЙ, БОЖЕ МОЙ!

ОСТОРОЖНО, МЕДВЕДЬ!
ТЫ ЭТО КОМУ?
ОЧЕВИДНО, ЧТО ТЕБЕ!
?
ШМЯК!
НУ И ДЕЛА. ОН ЕСТ НАШИ ЛЕСА!
ЛУЧШЕ ИХ, ЧЕМ НАС!
ХРУМ! ХРУМ! ХРУМ!
НАМ! НАМ!
А Я ЕГО ПОНИМАЮ. ДОВОЛЬНО ВКУСНО!
РЕБЯТА! ХВАТИТ УЖЕ ИГРАТЬ С НОВЫМ ДРУГОМ!
СНИМИТЕ МЕНЯ ОТСЮДА!
ПОТЕРПИ НЕМНОГО! СЕЙЧАС МЫ ТЕБЯ СПУСТИМ.
КОНЕЦ

ПОДВОДНЫЙ КУПОЛ



Итак, товарищи строители, слушаем внимательно! Сейчас Искра покажет вам свою самую крутую и сложную постройку! Приготовьтесь выложиться на полную. Готовы? Начинаем погружение!

Моя первая подводная база получилась так себе. Там было темно, тесно и совсем не было окон, чтобы наблюдать за рыбками и ростом водорослей.

Так как обзора у меня не было, ту базу можно было строить где угодно, но новое убежище я решила построить там, где мне откроется самый лучший вид на океанское дно.

Для возведения такого сооружения тебе потребуется немало времени, сил и ресурсов, но результат того стоит – из этого купола и уходить-то не хочется!

2 ЧАСА 1 2 3 4 СЛОЖНО

ПОДВОДНЫЙ КУПОЛ

Перед началом строительства отточи до совершенства свои навыки подводной стройки и собери достаточно зелий и зачарованных доспехов. Купол – непростая постройка, и её возведение может отнять у тебя немало сил. Но ты только посмотри на результат! Жалеть о потерянном времени точно не придётся.

КРУГОВОЙ ОБЗОР

Основной материал купола – стекло, так что, по сути, ты строишь одно громадное окно. Остальные блоки подобраны так, чтобы гармонировать с синевой океанских глубин и друг с другом.

Внешние стены купола сделаны из призаринового кирпича и железных блоков, превосходно вписывающихся в морскую тему строения.

Разместите побольше сундуков для хранения стройматериалов, которые придётся носить с земли.

Внутреннее освещение обеспечивается фонарями – функционально и стильно.

Стекло и морские фонари органично смотрятся на морском дне.

Листва сделает интерьер купола гораздо уютнее.

Разбей небольшой огород для пополнения припасов и хорошенько освети его.

Маленькие детали вроде пола в клетку будут напоминать о доме.

Разместите в куполе лабораторию чародея, и за чарами не придётся выбираться на поверхность.

ТВОЙ «МАЙНКРАФТ»

Искра тщательно изучила ваши работы, и самые лучшие попали на страницы журнала!

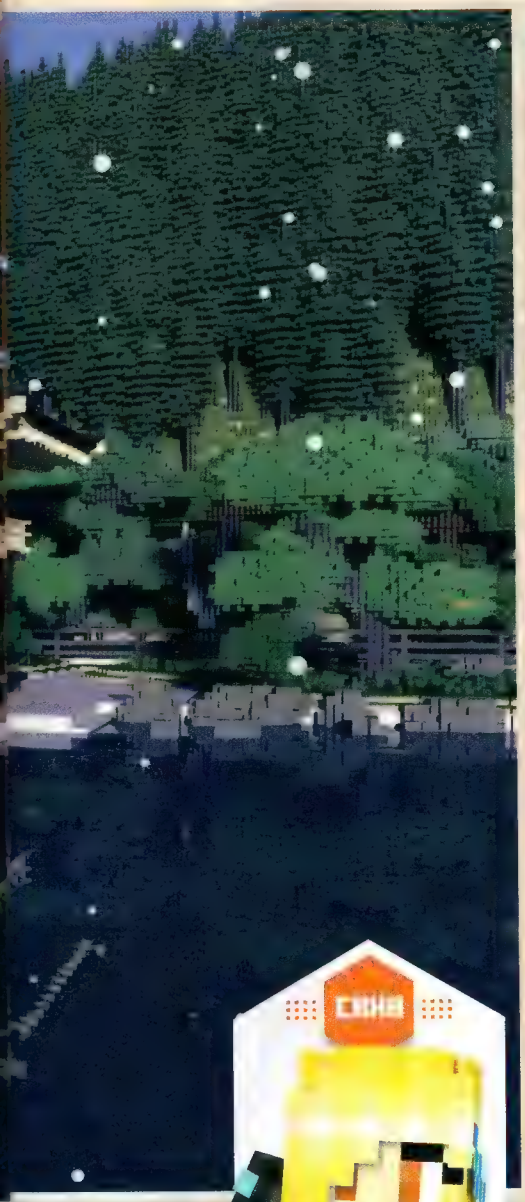
Те, кто читают журнал, строят лучше всех!

НОВЯ

ОБИТАЕМАЯ ПЕЩЕРА

SCIDOO

Карта была создана в ответ на просьбу о помощи с дизайном пещеры, а затем я превратил её в огромное пещерное жилище.

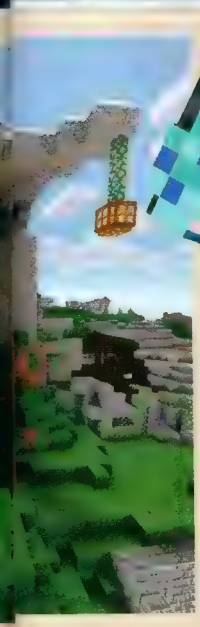


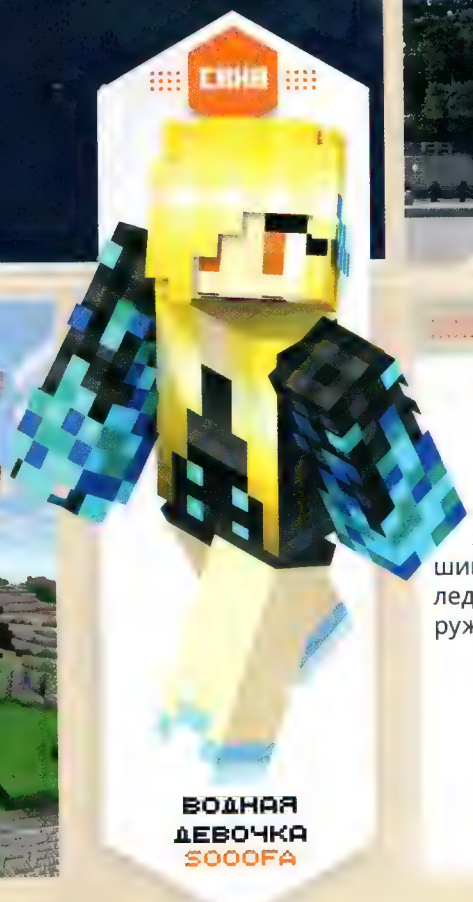
ИДЕЯ

ЗИМА В КИОТО
HIIRAOI

Как видите, эта работа создана с применением той же архитектуры, что и в настоящем Киото – в часовне Ясака и храмах Тион-Ин и Киёмидзу-дэра.

СКИН





ВОДНАЯ ДЕВОЧКА
SOOOFA

ИДЕЯ

ЛЕДОКОЛ БЕРЕГОВОЙ ОХРАНЫ «ХИЛИ»
MOALPAKA

Я воссоздал крупнейший и самый современный ледокол в США как снаружи, так и внутри.

ИДЕЯ

ГОРОД КАРЛИКОВ
NAXMAARDUR

Строить город я начал в режиме выживания, а затем доработал в режиме творчества.

ИСКРА ГОВОРИТ...

СКИН

АКУЛА
MINAMIJAPAN

ИДЕЯ

ЦАРЬ-КУПОЛ
RIANTIC

Царь-купол – это утопическое подводное поселение, включающее в себя замок, ферму, торговый центр, систему метро и три пустых купола для заселения игроками.

© 2020 Mojang AB and Mojang Synergies AB. MINEC

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ

Ребята, какие у вас потрясающие постройки! Мне тоже захотелось что-нибудь соорудить.

ДОМ НА ОПУШКЕ

Привет, Искра! Я большой поклонник твоего строительства! Я тоже мечтаю стать архитектором! В своей работе по строительству этого дома я предусмотрел всё для выживания. Надеюсь, тебе понравится моя идея!

Сюн Ян, г. Иркутск, 8 лет

ОТВЕЧАЕТ ИСКРА

Ян, ты выбрал себе очень хорошую профессию! «Майнкрафт» поможет тебе достичь высот! Главное – дай волю фантазии!

ДОРОГА К МЕЧТЕ

Привет, Монти! Я коплю деньги на «Майнкрафт». Для этого распродаю свои старые игрушки возле дома и рисую свою игру-мечту.

Коля Белинский из Пущино

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Молодец, Коля! Так держать! Скоро сыграешь в любимую игру!

ДАВАЙ ПОЛЕТАЕМ!

Здравствуйте, уважаемая редакция! Я нашла новый способ летать на элитрах! С ним можно пролететь целые биомы и развить очень большую скорость. Способ работает только тогда, когда идёт дождь. Нужны элитры и трезубец, зачарованный на тягун. Надо забраться на возвышение и полететь. В полёте метнуть трезубец немного выше траектории полёта. С первой попытки может не получиться, но, когда получится, ощущения будут потрясающие!

С уважением, Лора Эшба

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Лора, спасибо за совет! Обязательно попробую и всем друзьям расскажу!

ЯРМАРКА

Это ярмарка под названием «Русский пищевод». На этой ярмарке продаются зелья подводного дыхания, исцеления и другие. Вокруг ярмарки забор из камня и водопровод.

Егор из Барнаула

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

На этой ярмарке я бы присмотрел себе что-нибудь для научных исследований.

ДОМ ВОЛШЕБНИКА

Я люблю строить дома в «Майнкрафте». Это одна из моих построек – дом волшебника. В башне волшебник читает заклинания, а в доме он варит зелья.

Ярослав, Ижевск

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Так и кажется, что сейчас выйдет волшебник и взмахнёт палочкой...

Отель "Майнкрафт". Вид отеля сзади.

ЗАХОДИТЕ В ГОСТИ!

Этот отель называется «Майнкрафт». В нём 10 комнат, 3 этажа и большой бассейн. Я строил его 1,5 месяца!
Егор из Саратова

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ
Буду в Саратове – непременно остановлюсь в отеле «Майнкрафт»!

СВЕЖАЯ ИДЕЯ

Егор из Москвы нарисовал, как Искра строит машину времени.

ОТВЕЧАЕТ ИСКРА
Егор, спасибо за идею! Постараюсь придумать и построить такую машину.

ЛАБОРАТОРИЯ

Здравствуй, Монти! Меня зовут Вова, мне 11 лет. Я решил построить тебе лабораторию. В ней есть кровать, сундук с печеньем, испытуемый скелет, огромный компьютер, архив и стойка с книгой. Рядом есть озеро с рыбами, где ты можешь порыбачить.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ
Спасибо, Вова! В такой лаборатории есть где развернуться!

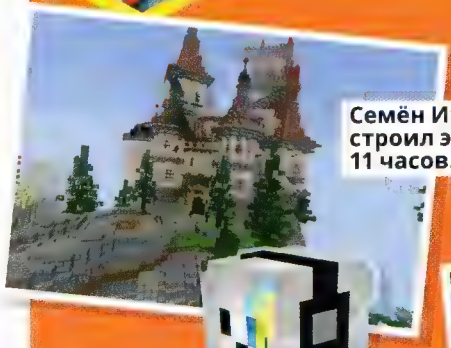
ТВОЁ ТВОРЧЕСТВО

ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

Где бы найти такую стенку, чтоб разместить все те работы которые мне нравятся?

Человек-бургер от Клима и Тимофея Смолиных

Арсений

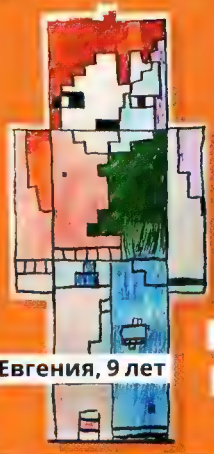

Семён Иванов строил этот замок 11 часов.

Персона от Sans_ YouTuber

Рита из Санкт-Петербурга построила дом мечты. Это только одна из комнат!

Гуман300 от Влада из Тулы

Георгий, 7 лет


Евгения, 9 лет

Скин «Король алмазов» от LexMaxDex

НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес: **info@leobooks.ru** «Для Монти».

МОНТИ ПРЕДЛАГАЕТ ПРОЙТИ ОПРОС И ВЫЯСНИТЬ, ЧТО ТЕБЕ БЛИЖЕ: ВЫЖИВАНИЕ, СТРОИТЕЛЬСТВО ИЛИ БОЙ.

КАКОЙ ГЕРОЙ ПОХОЖ НА ТЕБЯ

Если слишком долго сидеть на нашей базе, можно и до головной боли досидеться! Уж я-то знаю, у меня уже голова разболелась.

Целый день Искра, Медведь и Скаути спорят о том, кто из них самый великий путешественник, так что пойду-ка я обратно в лабораторию!

Искра постоянно хвастается своим мастерством в строительстве, Скаути вечно хочет с кем-нибудь подраться, а Медведь... Скажем так, в основном он спит в саду.

А на кого из них больше всего похож ты? Ответь на мой опрос, сосчитай ответы, и мы определим, с кем из моих друзей ты поладишь лучше всего!

(Я всё-таки учёный, так что правильные ответы тоже приведу. Смотри внизу следующего разворота.)

1 **КАК ПРОЩЕ ВСЕГО ЗАМАСКИРОВАТЬ ВХОД НА БАЗУ?**

- **А** Прикрыть его такими же блоками, как и окружение (например, землёй, если ты на равнинах).
- **Б** Неделю строить гигантскую краснокаменную дверь, которую видно за километр (точно, надо же было замаскировать... Ну и ладно!).
- **В** Маскировка? Ха! Тот, кто полезет в моё убежище, крупно об этом пожалеет!

2 **КАК ДАЛЕКО ПРОХОДИТ СИГНАЛ КРАСНОГО КАМНЯ ПО КРАСНОЙ ПЫЛИ ДО ПОЛНОГО ЗАТУХАНИЯ?**

- **А** 5 блоков.
- **Б** 15 блоков.
- **В** Что такое сигнал красного камня?

3 СКОЛЬКО СЕРДЕЧЕК ЗДОРОВЬЯ У ИССУШИТЕЛЯ НА СЛОЖНОМ УРОВНЕ?

А 50

Б Да не меньше миллиона!

В 300

4 ПРИ ПОДЗЕМНЫХ РАСКОПКАХ ЧЕМ ЛУЧШЕ ВСЕГО ОТГОНЯТЬ МОБОВ?

А Источником света. Свет под землёй – твой лучший друг.

Б Блоком красного камня. Из него можно столько всего сделать!

В Завидев мой меч и топор, мобы сами бросаются врассыпную!

5 ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ, НАЧАВ НОВУЮ ИГРУ?

А Построить убежище. Наступает ночь, и тебе нужно укрыться от тех, кто охотится во мгле.

Б Собрать всё, до чего сможешь дотянуться, чтобы как можно скорее изобрести что-нибудь крутое.

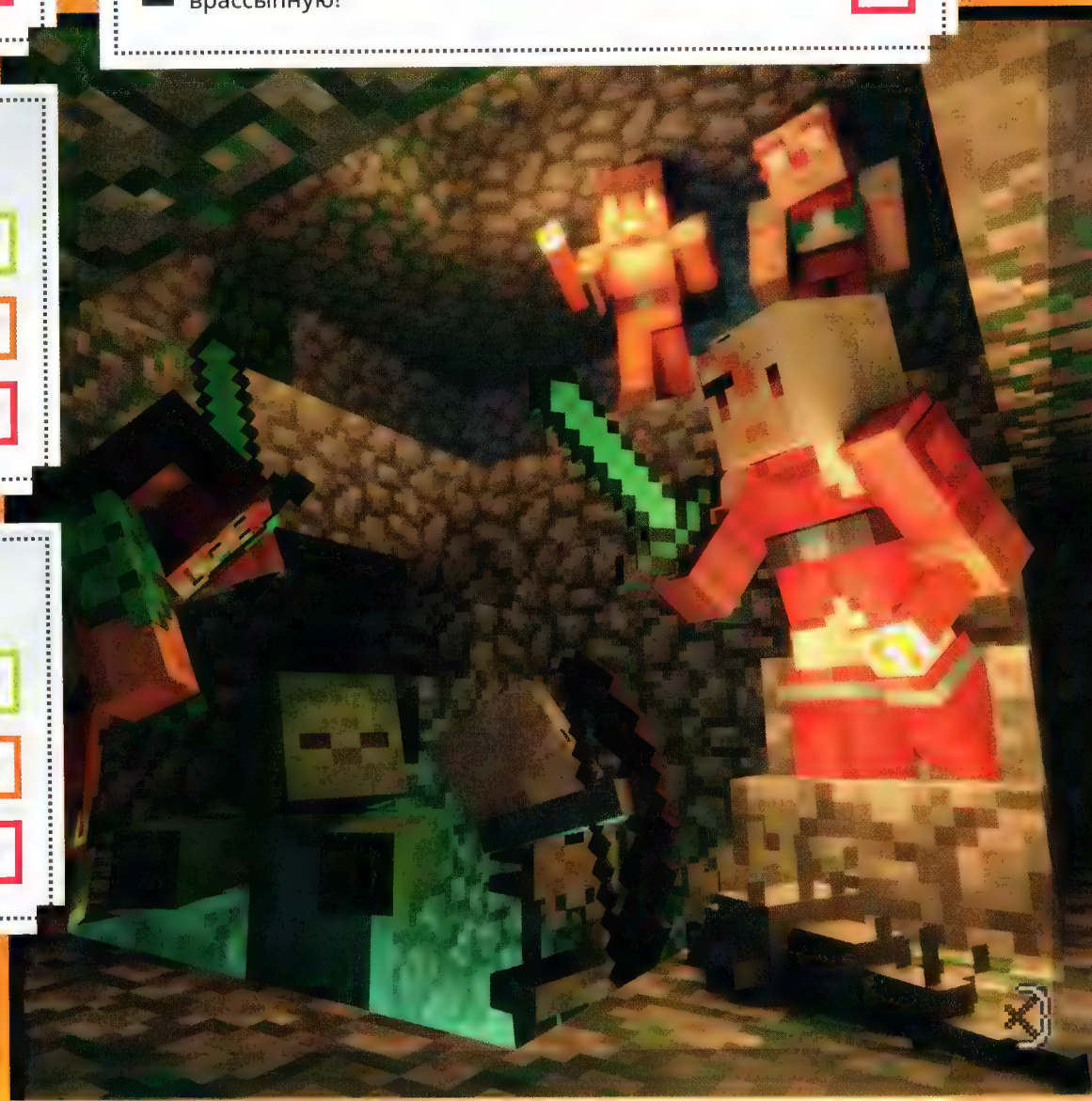
В Сделать оружие. Что может быть важнее хорошего вооружения?

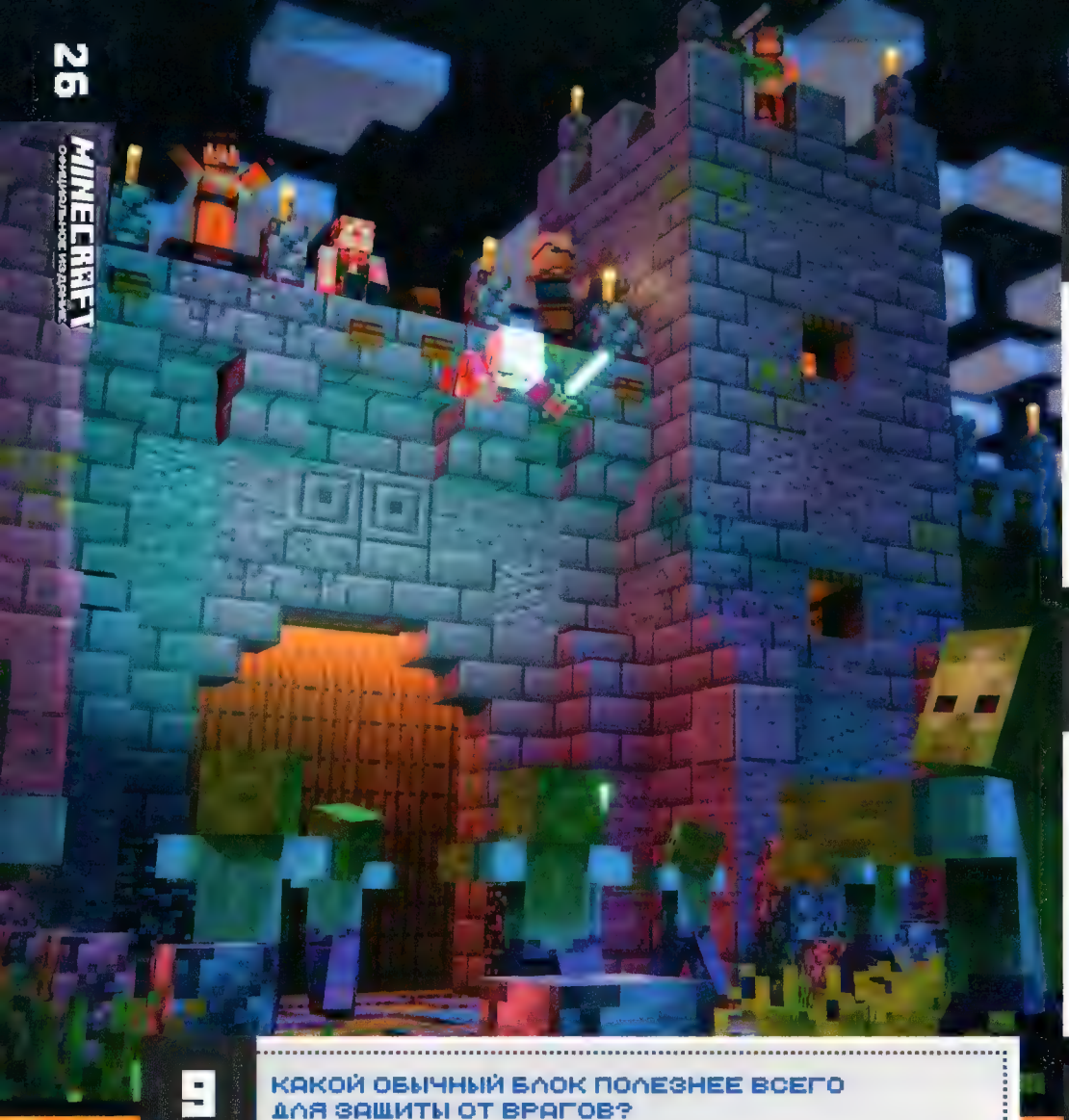
6 КАК БЫСТРЕЕ ВСЕГО СПУСТИТЬСЯ НА ДНО УЩЕЛЬЯ?

А Сделать «водяной лифт» при помощи ведра воды и плавно опуститься на дно.

Б Несколько дней собирать ресурсы и сделать подъёмник, который автоматически спустит тебя вниз.

В Прыгать с камня на камень, попутно собирая алмазы.





7 КАКОЕ ОРУЖИЕ САМОЕ ПОЛЕЗНОЕ ПРИ СРАЖЕНИИ С ГАСТОМ?

А Ясный ум и ловкость рук – что ещё надо?

Б Что-нибудь из красного камня.

В Лук. Летучего гаста сложно достать в ближнем бою.

8 ЧТО МОЖНО СДЕЛАТЬ ИЗ ПЯТИ БЛОКОВ СТЕКЛА, ТРЁХ – ОБСИДИАНА И ОДНОЙ ЗВЕЗДЫ НИЖНЕГО МИРА?

А Э-э-э... Бутерброд?

Б Маяк.

В Бросить звезду во врага, как сюрикен, укрыться за обсидиановым щитом и построить из стекла невидимую стену.

9 КАКОЙ ОБЫЧНЫЙ БЛОК ПОЛЕЗНЕЕ ВСЕГО ДЛЯ ЗАЩИТЫ ОТ ВРАГОВ?

А Земля. Если враги тебя не найдут, они и нападать не станут.

Б Булыжник. Это самый прочный из обычных блоков, который даже криперам сразу не пробить.

В Стекло. Пусть все видят, куда нужно идти, чтобы получить по квадратной голове!

10 ИЗ ЧЕГО ПОЛУЧАЕТСЯ САМАЯ ПРОЧНАЯ БРОНЯ?

А Броня – это для неженок.

Б Хм-м, из железа?

В Из алмазов.

11 ТЫ СОБРАЛСЯ СТРОИТЬ НА БАЗЕ ДВЕРЬ, КОТОРАЯ УХОДИТ ВБОК. ЧТО, КРОМЕ КРАСНОЙ ПЫЛИ, ВАЖНЕЕ ВСЕГО ДЛЯ ЭТОГО МЕХАНИЗМА?

А Маскировочные блоки для двери.

Б Липкие поршни – рабочая часть двери.

В Нажимные плиты, чтобы заминировать дверь.

12 КРИПЕРЫ ОЧЕНЬ СИЛЬНЫЕ, НО ОДИН ИЗ МОБОВ ПУГАЕТ ДАЖЕ ИХ. КТО ЖЕ ЭТО?

А Железный голем.

Б Волк.

В Оцелот.

КАКИХ ОТВЕТОВ БОЛЬШЕ ВСЕГО?

ОТВЕТОВ Г

Ближе всех тебя **МЕДВЕДЬ**

Как и Медведь, ты отправляешься в поход, вооружившись лишь заострённой палкой и ядовитой картошкой. Скрытность и навыки выживания – твои сильнейшие стороны.

ОТВЕТОВ В

Ближе всех тебя **ИОКРА**

Когда дело доходит до стройки, тебе нет равных! Ты можешь создавать потрясающие изобретения и решать любые проблемы с помощью липких поршней и кучки красной пыли.

ОТВЕТОВ Б

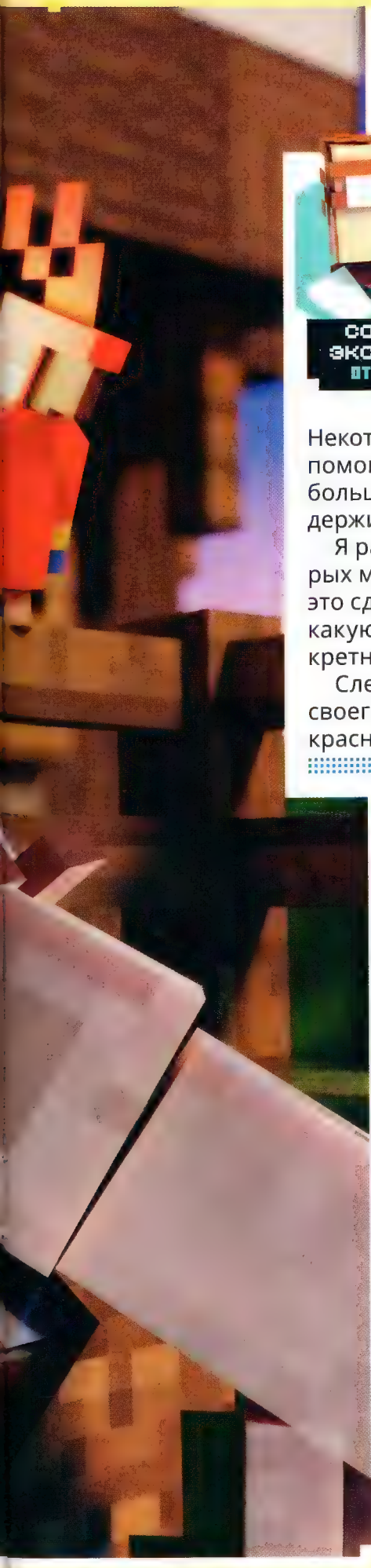
Ближе всех тебя **СКАУТ**

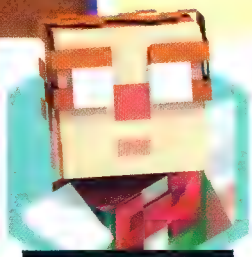
Тебя ничто не страшит. Это враги должны бояться! Ты мастерски владеешь любым оружием, а блеск твоих клинков вводит противников в панику.

ОТВЕТЫ: **1.** Прикрыть его такими же блоками, как и окружение; **2.** 15 блоков; **3.** 300; **4.** Источником света; **5.** Построить убежище; **6.** Сделать «водяной лифт» при помощи ведра воды; **7.** Лук; **8.** Маяк; **9.** Булыжник; **10.** Из алмазов; **11.** Липкий поршень; **12.** Оцелот.

РУЧНЫЕ МОБЫ

Одна из главных радостей путешественника – отряд верных мобов, следующих за ним по пятам! Монти расскажет всё, что нужно знать о созданиях, которых можно приручить.





СОВЕТЫ ЭКСПЕРТА ОТ МОНТИ

Да! Путешествовать интересно и одному, но с пернатым или пушистым другом приключение становится ещё веселее!

Некоторые четвероногие друзья помогают быстрее преодолевать большие расстояния, а кое-кто поддержит и в бою.

Я расскажу обо всех мобах, которых можно приручить, о том, как это сделать, и, конечно же, о том, какую пользу принесёт тебе конкретный ручной моб.

Следуй моим указаниям, люби своего питомца, и всё будет прекрасно!

КАК ПРИРУЧИТЬ

ПОПУГАЕВ, КОШЕК И ВОЛКОВ

Эти животные очень разные, но всех их можно приручить одним и тем же способом – угостить их любимой едой.

Просто подойди к мобу, взяв в руку его любимое лакомство, и подожди, пока тот наберётся смелости принять угощение. Вот что они едят.

КОШКА. Сырая треска, сырой лосось.

ВОЛК. Кость.

ПОПУГАЙ. Любые семена (арбуза, пшеницы, тыквы или свёклы).

КАК ПРИРУЧИТЬ

ОСЛОВ, ЛОШАДЕЙ, ЛАМ И МУЛОВ

Всех этих животных тоже можно приручить одним способом. Вот что надо делать.

1. Подойди к мобу с пустыми руками и нажми кнопку «Использовать», чтобы на него сесть.
2. Моб рассердится и тебя сбросит, но не обижайся на него, а просто взберись снова.
3. Рано или поздно моб перестанет злиться – над его головой появятся сердечки, и он станет ручным. Поздравляю!

СОВЕТ ЭКСПЕРТА

Желаешь знать, как это работает? Скорость приручения моба зависит от его темперамента. Когда ты в первый раз садишься на животное верхом, ему присваивается показатель от 0 до 99, и с каждым твоим падением показатель увеличится на 5. Рано или поздно моб с тобой подружится!

НА ЧТО СПОСОБНЫ ТВОИ ПИТОМЦЫ

Итак, ты приручил моба. Вот чего можно ожидать от каждого из них.

КАК ПРИРУЧИТЬ

ЛОШАДЬ-СКЕЛЕТА

Скелетную лошадь приручить проще, чем обычную, но сам процесс гораздо опаснее.

Во время грозы в Верхнем мире появляется лошадь-ловушка, которая бродит по биому, как и её обычные собратья. Однако, если подойти к ней на 10 блоков, в ловушку ударит молния, и вместо неё появятся четверо скелетов-всадников верхом на костяных лошадях.

Чтобы приручить такую лошадь, нужно убить скелета из лука и ни разу не ранить его скакуна.

После того как все скелеты будут повержены, подойди к лошади и сядь на неё верхом. Такая лошадь будет ручной с первого же раза, так что оседлай её и отправляйся в путь.

КОШКИ

Ручная кошка будет следовать за тобой и мурлыкать, а если ты отойдёшь от неё более чем на 12 блоков, она к тебе телепортируется.

Кошке можно отдать команду «Сидеть», если посмотреть на неё и нажать клавишу «Использовать», но если при этом держать в руке сырую рыбу, команды не получится.

Долго кошка не просидит: вскоре она решит найти место поудобнее, например сундук, кровать или печь.

В бою от кошек мало пользы. Если тебе будет нанесён урон, кошка попросту пойдёт прочь.

Тем не менее, если хозяин кошки ляжет спать, поутру он обнаружит подарок от питомца – кроличью лапку, нить, перо или мембрану фантома.

ЛОШАДИ

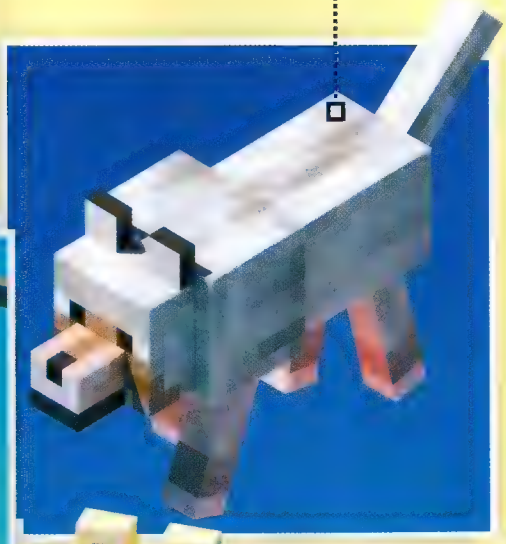
Оседлав приручённую лошадь, ты сможешь управлять ею и ехать верхом куда вздумается. Это самое быстрое ездовое животное Верхнего мира и к тому же отличный прыгун – лошадь может прыгнуть на пять блоков в высоту, что ровно в пять раз выше, чем твой обычный прыжок.

На лошади можно переправляться вброд через водоёмы глубиной не более двух блоков, что делает скакунов отличным подспорьем при исследовании побережий.

ГДЕ НАЙТИ ПРИРУЧАЕМЫХ МОБОВ

Прежде чем приручить моба, его надо отыскать! Я расскажу, где кто водится.

- **ЛОШАДИ И ОСЛЫ.** Эти незаменимые в путешествии мобы встречаются только в саванновых и равнинных биомах.
- **МУЛЫ.** Мулов можно получить, размножив лошадь и осла.
- **КОШКИ.** Кошек можно отыскать вокруг деревень.
- **ВОЛКИ.** Волки живут в тайге и лесных биомах.
- **ПОПУГАИ.** Попугаев можно встретить в джунглях.



ВОЛКИ

На приручённом волке появится красный ошейник: теперь ему можно отдать команду «Сидеть», чтобы он перестал ходить за тобой.

Ручные волки атакуют игроков или мобов, которые нанесли урон их хозяину, или тех, на кого он нападает.

На скелетов волк нападёт, едва его увидев, но на гастов или криперов нападать не станет. Весьма умный зверь.

Волк телепортируется к тебе, если отойти от него дальше чем на 12 блоков.

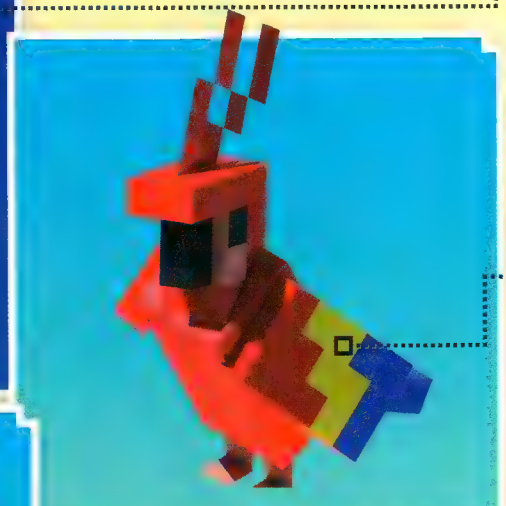
Здоровье волка можно отследить по его хвосту – чем выше зверь задирает хвост, тем больше у него очков здоровья.

ЛАМЫ

Даже ручную ламу нельзя оседлать, чтобы управлять ею, но у этого моба масса других достоинств.

Прикрепив к ламе поводок, ты сможешь вести её за собой. Более того, за одной ламой пойдут её сородичи, и ты можешь собрать караван из десяти лам подряд.

На ламу можно прикрепить сундук, и она будет нести столько предметов, сколько позволят её очки силы. Снять сундук с ламы нельзя, и единственный способ получить его обратно – это убить ламу. Не делай так! Это жестоко.



ПОПУГАИ

Попугаи бывают пяти расцветок: красные, зелёные, синие, бирюзовые и серые. Все приручённые попугаи ведут себя одинаково: садятся к тебе на плечо, если к ним подойти. На каждое плечо можно усадить по одному попугаю. Иногда ручные попугаи будут садиться на твоё плечо и просто так, но это скорее редкий случай.

Если нажать «Использовать» на ручного попугая, он будет сидеть на земле и не станет садиться тебе плечо.

Попугаи подражают звукам окрестных враждебных и нейтральных мобов, но их голоса звучат чуть повыше. Они слышат мобов на расстоянии до 20 блоков и иногда смогут предупредить тебя об опасности.

ОСЛЫ И МУЛЫ

Подобно лошадям, осёдланные ослы и мулы увеличивают твою скорость передвижения по Верхнему миру.

В отличие от лошадей, на этих животных нельзя надеть броню, так что в сражениях пользы от них немного.

Вместо брони, однако, на ослов и мулов можно прикрепить сундуки, в которых поместится множество полезных предметов, и перевезти их на другую базу.

ЗАТОНУВШИЕ КОРАБЛИ

Единственные следы давно сгинувших моряков – это их затонувшие корабли. Морякам уже не помочь, но их наследие можно обратить в свою пользу.

Обожаю исследовать затонувшие корабли. Ведь полезной добычи там – целые горы!

В самых богатых кораблях можно найти три сундука, полные разнообразных ценностей вроде зачарованных доспехов, драгоценных камней и карт кладоискателя.

Карты – моя любимая находка, ведь она открывает путь к следующему приключению, наградой за которое станет сундук, полный золота, изумрудов и даже алмазов. М-м-м, алмазы!

Копаясь в недрах корабля, не теряй бдительности – утопленники не спят!

КАК ИХ НАЙТИ

1

ОТЫЩИ НУЖНЫЙ БИОМ

Затонувшие корабли попадаются в океанских, речных и пляжных биомах. Оттуда и начинай поиски.

2

ПРОЧЕШИ МЕСТНОСТЬ

Чаще всего корабли можно найти под водой, так что спускай лодку и плыви, поглядывая вниз. Иногда корабль может оказаться на пляже и, по слухам, даже быть вмороженным в айсберг... Правда, я таких не видела!

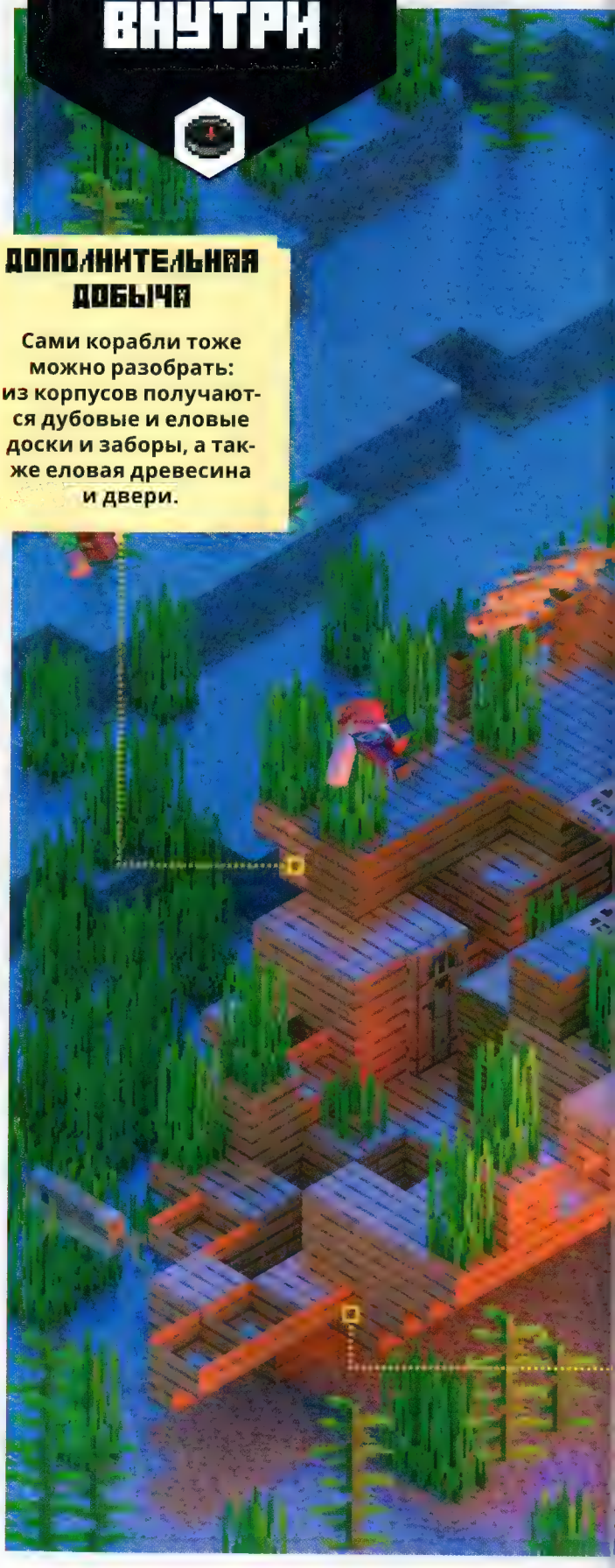
3

ПОМОЩЬ ДЕЛЬФИНА

Если угостить дельфина сырой треской, он может отвести тебя к ближайшему затонувшему кораблю или к другому подводному сооружению.

СОКРОВИЩА КОРАБЛЕЙ

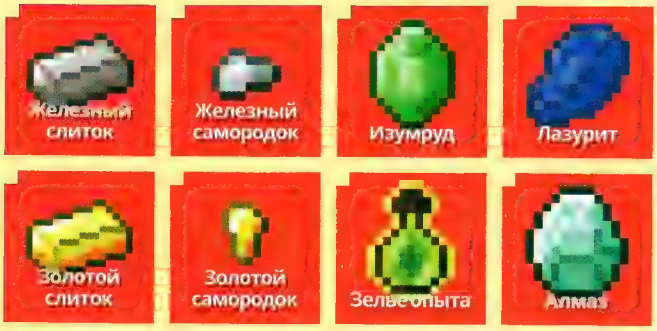
ЧТО ВНУТРИ



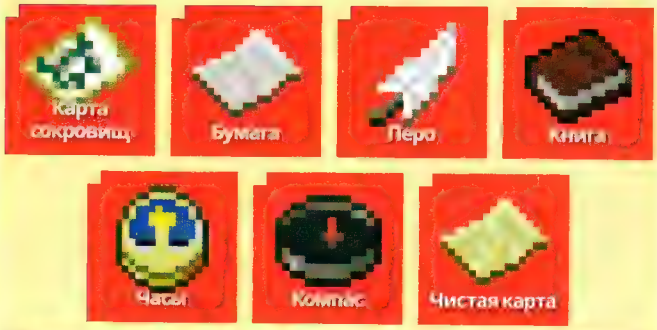
В затонувшем корабле можно найти сундуки одного из трёх типов.

1) СУНДУК С ПРИПАСАМИ

2) СУНДУК С СОКРОВИЩАМИ



3) СУНДУК С КАРТОЙ



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ДОБЫЧА

Сами корабли тоже можно разобрать: из корпусов получаются дубовые и еловые доски и заборы, а также еловая древесина и двери.

СУНДУКИ С ДОБЫЧЕЙ

В затонувшем корабле можно найти до трёх различных сундуков: в носовой части стоят сундуки с припасами, на корме можно отыскать сундук с сокровищами, а сундуки с картой – в трюме. Слева перечислено возможное содержимое этих сундуков.

КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ

Иногда корабль появляется не целиком, и в этом случае сундука с недостающей его части там тоже не будет – увы, искать вокруг бесполезно!

КАК ВЫЖИТЬ

По сравнению с остальными потайными местами затонувшие корабли далеко не самые опасные, но некоторую осторожность всё равно нужно соблюдать.

Исследуя корабль, можно ненароком наткнуться на иглобрюха и получить порцию яда, так что на всякий случай запасись молоком, чтобы избавиться от отравления.

Наибольшую опасность представляют утопленники, самые свирепые из которых вооружены трезубцами – атака этого злодея отнимет четыре сердечка разом! Завидев такого утопленника, увёртывайся от броска. На всякий случай захвати щит, которым можно заблокировать брошенный трезубец.

Одна из тактик при бое с утопленником – плавать вокруг него кругами, потихоньку приближаясь. Утопленнику будет сложно прицелиться, и он не бросит трезубец. А когда подберёшься поближе, бей его своим лучшим оружием!

Поверженный утопленник с трезубцем может выронить своё оружие. Это весьма полезный инструмент – его можно как бросить в цель, так и использовать в ближнем бою. Выпадают трезубцы нечасто, так что будь наготове!

ШЛЮЗ ДЛЯ ПОДВОДНОГО КУПОЛА

Отправляясь в подводную вылазку, защити свою базу от морской воды. Сооруди шлюз.

Постройка подводного купола отнимает кучу времени, сил и материалов, и тебе вряд ли захочется, чтобы эту потрясающую конструкцию затопило!

Защитить вход во время вылазок поможет шлюз. Эта сухая комната, в которую поместишься и ты, и твои друзья, находится в верхней части купола. Если нажать на кнопку, включается хитрый краснокаменный механизм, и шлюз наполняется морской водой.

Шлюз полностью герметичный, и вода не испортит твою базу. Вот и отлично!

60 МИНУТ 1 2 ЛЕГКО

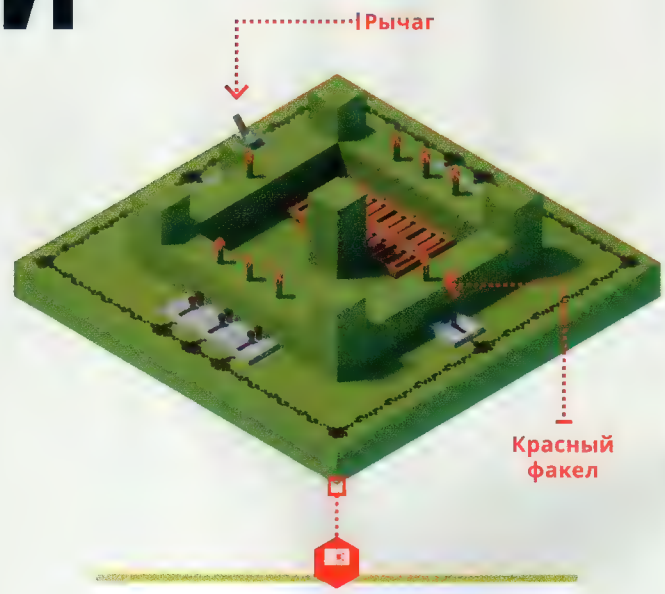
ПОДВОДНЫЙ ШЛЮЗ

Чтобы подводную базу не затопило, необходим шлюз. Искра как раз такой и построила.

Для выхода из купола сначала открой люки в нижней части шлюза и войди в него, а затем потяни рычаг на стене. Блоки сверху откроются, вода хлынет в шлюз, и можно будет без проблем выплыть в океанские просторы.
Чтобы всё получилось, тщательно следуй чертежам и не забудь приподнять стороны квадрата. Если этого не сделать, вода выльется на схему и смоет красную пыль. Полундра!

ЗАДАНИЕ

Шлюз Искры работает только в одну сторону. Сможешь сделать механизм, который откачает воду при твоём возвращении?



МЕХАНИЗМ

Переходим к самому интересному: управление! Установи рычаг и красные факелы, как на рисунке, и продолжи устанавливать блоки. Механизм почти готов!

ПОСТРОЙ ОСНОВАНИЕ

Первым делом нужно построить фундамент, как показано на картинке, и не забыть проделать отверстие для входа. Искра строила из зелёной окрашенной глины, но ты можешь взять любые другие блоки.

ПРОЛОЖИ ПРОВОДКУ

По периметру основания насыпь красную пыль и добавь восемь повторителей, как показано сверху, а затем продолжи установку блоков в соответствии с чертежом. Проход закрой люками.

РАБОЧАЯ ЧАСТЬ

Основную работу будут выполнять восемь липких поршней, оттягивающих на себя восемь блоков. Центральная колонна останется, но без неё механизм был бы куда сложнее!

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Закрой верхнюю часть механизма блоками и готовься опробовать конструкцию! Если всё сделано правильно, в купол не проникнет ни единой капельки океанской воды.

УРОКИ ВЫЖИВАНИЯ ОТ МЕДВЕДЯ

ИФРИТ

Прежде чем приступить к зельеварению, придётся уничтожить несколько ифритов и собрать необходимые для создания стойки компоненты. Медведь расскажет, как остудить пыл этих мобов.

ПЫЛАЮЩИЙ ОТРЯД

Медведь не боится адских крепостей. Некоторые путешественники не любят Нижний мир, но Медведю встречались враги и пострашнее.

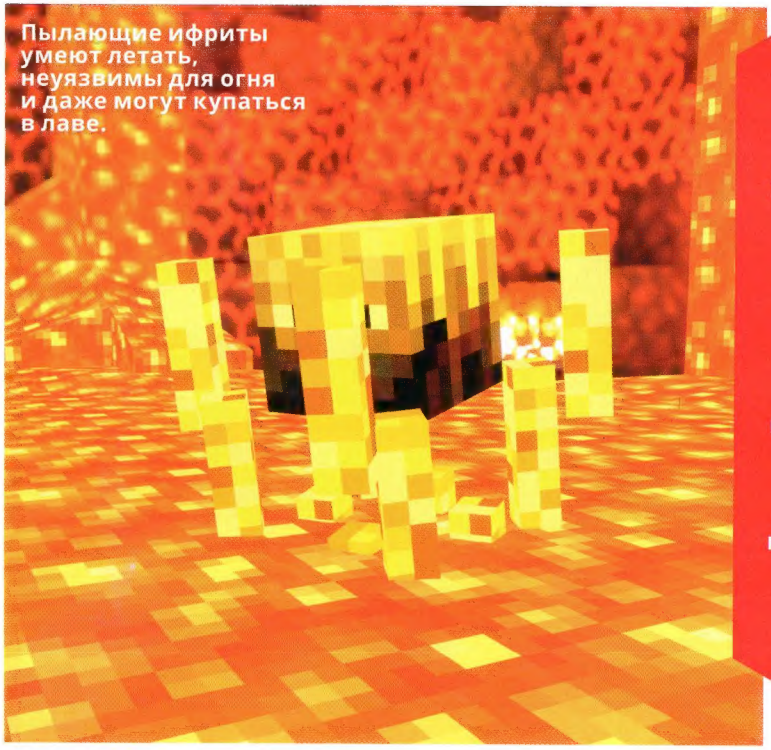
Ифрит и впрямь довольно опасен: это летающий моб, который метает огненные шары и часто нападает целыми стаями.

Пылающие создания появляются из спаунеров при освещении ниже 11, а значит, во мраке Нижнего мира в них не будет недостатка. Увы, сражение с ними необходимо, чтобы варить зелья, и Медведь расскажет, как выйти из боя победителем.

Можно расстрелять ифрита из лука, главное – не натягивать тетиву слишком долго, иначе можно попасть под удар.

УРОН ОТ АТАКИ
Огненный шар 2.5
Огонь 0.5
В ближнем бою
Лёгкий 2
Средний 3
Сложный 4.5

Неплохая тактика – подкараулить ифрита за углом и обрушить на него град ударов.



Пылающие ифриты умеют летать, неуязвимы для огня и даже могут купаться в лаве.

СОВЕТ ЭКСПЕРТА

Хочешь собрать побольше стержней? Жди ифритов прямо у спаунера! Это довольно опасно, но при должной сноровке ты уйдёшь из Нижнего мира с полными карманами добычи.

ДОСЬЕ МОБА

ГДЕ НАЙТИ

В ОСНОВНОМ ИФРИТЫ ПОЯВЛЯЮТСЯ ИЗ СПАУНЕРОВ ГРУППАМИ ДО ЧЕТЫРЁХ. ИНОГДА ОНИ ОХРАНЯЮТ АДСКИЕ КРЕПОСТИ.

ЧТО МОГУТ ВЫРОНИТЬ

Стержень ифрита

Опыт
10 (если убит игроком или ручным волком)

СОВЕТЫ ПО БОЮ ОТ МЕДВЕДЯ

БУДЬ НАГОТОВЕ
Возьми с собой зелья огнестойкости и золотые яблоки. Как обычно при вылазках в Нижний мир, запасись едой, чтобы восстанавливать здоровье.

БУДЬ НАЧЕКУ
Ифрит нападает с расстояния до 48 блоков, а если нанести ему урон, зовёт на помощь всех собратьев с такого же расстояния. Не попади в окружение!

ЗАЩИЩАЙСЯ
С расстояния в 16 блоков ифрит может выстрелить тремя огненными шарами. Их лучше заблокировать щитом. Если спрятаться за стеной, шары могут её поджечь.

ИФРИТНАЯ РЫБАЛКА
Летящий ифрит может выронить добычу в лаву, поэтому притяни его поближе удочкой и расправься несколькими ударами меча.

ПОИГРАЙ В СНЕЖКИ
Пылающие ифриты не переносят снега: снежки наносят им 1,5 сердечка урона. Небольшой урон наносят и колбы с водой, но их лучше использовать, когда совсем худо.

ЗА ДЕЛО!

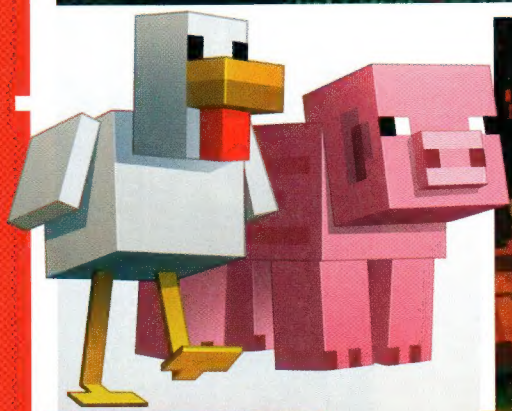
Медведь не знает, куда подевался Монти, а значит, придётся придумывать вызовы самому...

Задания для этого выпуска написал Медведь. Сможешь его превзойти?

ВЫЗОВ 1

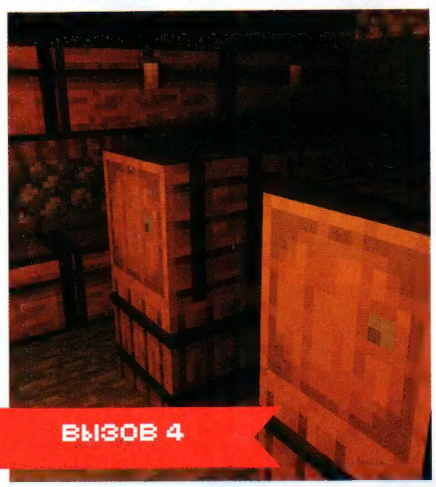
ЛУЧШАЯ БАШНЯ

Соберись с друзьями, найди независимого судью и выясни, кто построит самую лучшую башню. Победитель не обязательно тот, чья башня будет выше всех. Помимо высоты, судья оценит красоту отделки и сходство с настоящим городским небоскрёбом. Важна не только скорость строительства, но и сила воображения!



ВЫЗОВ 2

ВЫЗОВ 3



ВЫЗОВ 4

ОПАСНЫЙ МИР

Это задание нужно выполнять в режиме выживания. Делай вид, что боишься всего на свете, даже безвредных мобов, например кур и свиней. Занимайся своими делами, а едва завидев их, пускайся наутёк, пока моб не скроется из виду. Попробуй сам, потом пригласи друзей. Кто проживёт дольше, тот и победил!

БОЯЗНЬ ТЕМНОТЫ

Представь, что ты до смерти боишься темноты и никогда не сунешься туда, где уровень освещения ниже 9. Собери единомышленников, задай лимит времени, начни новую игру, а затем выясни, кто получил больше всех достижений, избегая тьмы. Факелов понадобится целая куча!

СКОПИДОМ

Ещё одно задание для группы игроков. Установите лимит времени и выясните, кто протянет дольше всех, не создавая сундуков или любых других предметов для хранения! Всё, чем можно пользоваться, – это содержимое инвентаря. Вроде бы просто, но попробуй сразиться ночью или построить убежище, и поймёшь, как полезно быть запасливым!

ВНИМАНИЕ!
Только опытный майнкрафтер даст больше половины правильных ответов!

ХОРОШО ЛИ ТЫ ЗНАЕШЬ «МАЙНКРАФТ»?

Лучше всех ответила Скаути, но и она дала всего восемь правильных ответов. Может, у тебя получится лучше.

ВОПРОС 1
Что случится, если победить капитана патруля разбойников (того, что с флагом)?

ВОПРОС 2
Какое достижение ты получишь, впервые сделав мотыгу?

ВОПРОС 3
Что это за моб?

ВОПРОС 4
Обычно грибные коровы красного цвета, а как получаются коричневые?

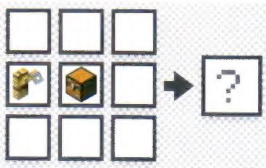
ВОПРОС 5
Какие два предмета может выронить железный голем, если его удастся уничтожить?

ВОПРОС 6
Какие чары превращают воду под ногами в лёд, по которому можно ходить?

ВОПРОС 7
Ты одолел пещерного паука. Сколько очков опыта стало тебе наградой?

ВОПРОС 8
Этот предмет довольно редкий. Что же это?

ВОПРОС 9
Что получится из этой схемы крафта?



ВОПРОС 10
Правда ли, что под дождём в Верхнем мире можно выловить больше рыбы?

ВОПРОС 11
Если правильно совместить этот предмет с семью блоками стекла и оком Края, что ты получишь?

ВОПРОС 12
У кого больше здоровья на среднем уровне сложности: у зимогора или у утопленника?

ОТВЕТЫ: **1.** Получишь эффект «Дурной знак»; **2.** «Данный сезон!»; **3.** Разозлятся; **4.** Когда в обычную грибную корову бьет молния; **5.** Железный слиток, мартрикта; **6.** Ходьба по воде; **7.** 5; **8.** Боби какао; **9.** Сундук-ловушка; **10.** Правда. **11.** Кристалл Края; **12.** Коварный вопрос! У обоих по 1,5 сердечка.

ОТКРОЙ ВСЕ СЕКРЕТЫ MINECRAFT™

MOJANG

С СЕРИЕЙ ОФИЦИАЛЬНЫХ КНИГ

ЛЕВ
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

На правах рекламы

© 2020 Mojang AB and Mojang Synergies AB. MINECRAFT is a trademark or registered trademark of Mojang Synergies AB.

Журнал «Майнкрафт» № 5 (14) сентябрь 2020. Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста. ТР ТС 007/2011. Печать офсетная. Бумага мелованная. Издательство: АО «Издательский дом «Лев». Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13. Отпечатано в АО «ПК «Пушкинская площадь». Адрес: Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4Д. Дата печати (производства): 08.2020. Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4. www.leobooks.ru, info@leobooks.ru. Цена свободная. К журналу прилагается вложение. Информация о вложении указана на индивидуальной упаковке.

EAC